



4€ - Février 2004

Le Grand Retour de Inshape !!!

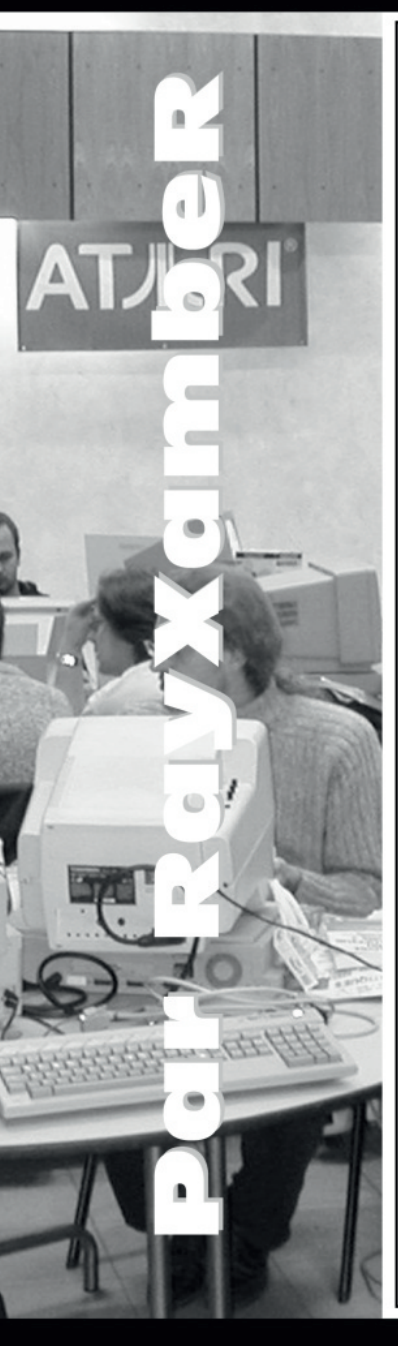
- Installez vos applications sur CDROM -

- Photocopiez avec votre ATARI -

- Un écran plat sur ATARI ? C'est possible !!!

- Des démos de folie -

EDITORIAL



Bonne et heureuse année 2004 à tous les lecteurs de STMagazine (et aux lectrices aussi !). Mine de rien il s'agit du 12ème numéro si l'on compte les sept numéros de AtTOS. Et ce en à peine 2 ans et demi ! De quoi prouver qu'il y a encore pas mal de choses à dire sur notre univers micro ... scopique. Et encore, ça en fait treize avec le n°132 version anglaise (qu'est-ce que vous attendez pour le commander, histoire d'avoir la collection complète ?!). Ce numéro 133 prône comme de coutume l'éclectisme et l'arrivée de nouveaux membres actifs. Saluons donc l'arrivée de Didier Briel et merci à lui de nous faire part de ses compétences. L'autre point important est que l'association RayXambeR est, enfin, officialisée, et que donc il vous faudra, pour l'année 2004, souscrire à une adhésion de 1 euro symbolique à renouveler chaque année. Donc merci d'y penser ! Pour les déjà abonnés, cela pourra attendre le réabonnement.

Qui plus est, STMagazine n°133 est sans conteste possible le plus beau, le plus classe des STMag nouvelle génération. A quoi doit-on cela ? A la reprographie. Cette fois on passe directement par un imprimeur auquel on fournit les fichiers numériques. Conséquence , un léger surcoût se fait sentir. Le numéro de STMag passe de 3 à 4 euro (une augmentation aurait de toutes façons eu lieu car le prix plancher de départ avait déjà subi une augmentation du prix de la couleur chez le précédent reprographieur, non répercutée sur le prix) et l'abonnement de 12 à 15 euros. Mais 15 euros, soit moins de 100F, pour jouir pendant une année d'un fanzine dédié à 100% au monde Atari, ça vaut toujours le coup, non ? Voilà, on vous souhaite bonne lecture et sachez que les "gros" logiciels ne sont pas finis sur nos plate-formes puisqu'en plus de Calamus SL 2003, accueillons Inshape 3. Bonne lecture à tous.

RayXambeR

SOMMAIRE

ST-MAG n°133

STMAG Nouvelle Génération n°133. Février 2004. Prix : 4€. Directeur de publication et Rédacteur en chef : Cyril DENIS alias RayXambeR. Participants hypers actifs : Paul Caillet, Stéphane Perez alias Strider, Thierry Milood alias TMI, Pierre Thontat alias Rajah Lone, Godefroy de Maupéou alias GDM, Paul Ricard, Didier Briel, Cyril Lefebvre alias Bibou et Cyril Denis alias RayXambeR.

Fanzine ST-Magazine nouvelle Génération/AtTOS
Réalisé par l'association RayXambeR.

http://stmagazine.org

http://www.revival.free.fr



Gérard Kany nous dit ceci qui n'a rien de réjouissant pour notre petit monde ...

Bonjour,

Désolé de vous signaler que j'ai arrêté toute activité. J'ai pris ma retraite mais je maintiens une petite activité de matériel musique de marque DOEPFER (IMPORT) et un peu d'export. Par contre j'ai arrêté toute activité SAV. Manque de rentabilité minimum et aussi des problèmes de fatigue visuelle. D'autre part, je suis retourné en province en pleine campagne. Pour mon stock, j'ai vendu un maximum il y a bien du temps et les restants je les ai donnés à la société MIRO BRO, 70, rue des Martyres 75009 à PARIS Tél. 01.42.81.92.89. qui continue le SAV ATARI entre autre vu qu'il est situé dans le quartier de la musique (vers PIGALLE). Meilleures salutations.

Gérard Kany.

Bref, pour le SAV Atari ça devient la vraie galère ... va falloir se débrouiller seuls maintenant ! Il y a peut-être encore un peu Sunnyvale qui fait du SAV mais ça se limite aux ST et Falcon. Pour les Hadès, ce sera plus délicat ! M. Kany avait l'avantage de bien connaître ces clones Atari.

- Une actualité calme en cette fin d'année mais rien que la sortie de Inshape 3 a de quoi prouver que notre monde peut encore bénéficier de "gros" logiciels performants. Et il faut encourager ces initiatives. En faisant quoi ? Tout simplement en testant ce logiciel (et donc en récupérant la version demo et les tutoriaux), en en faisant un retour aux développeurs (ça fait toujours plaisir de voir que ce logiciel n'est pas fait pour des prunes !) et enfin en achetant car le prix est dérisoire par rapport au temps passé à le développer. En parlant de "gros" logiciels, enchaînons avec Calamus dont la version SL2003 est disponible depuis octobre. Cette version ne semble pas révolutionner le genre mais apporte son lot de modules en standard et notamment Eddie en version complète, l'export jpeg, starscreening pro, notio en version complète et le medialink datapack. Certes mais au niveau de l'import de fichier texte, ça reste toujours du txt "de base" (avec néanmoins possibilité de conversion à la volée

vu le nombre incroyable de jeux de caractères différents existants). Il y aurait un sacré effort à faire de ce côté-là car hormis un onéreux module rtf, il n'y a pas de possibilité d'import textuel "évolué". Un peu dommage. Ceci dit, ne dénigrons pas car les points forts de Calamus ne sont plus à démontrer et Ulf Dunkel insiste fort justement sur le fait que quelquesoit l'environnement utilisé : Tos, Mac ou Windows, la version de Calamus est identique et garantit une compatibilité totale entre fichiers. Aucune surprise à constater, ce qui n'est pas le cas, vous pouvez me croire, entre word pc et word mac et même entre différentes versions de Word PC !... Cette version 2003 est fournie avec une documentation papier (mise à jour depuis la SL 2002) et il est possible d'acquérir pour 40 euros la documentation complète de Calamus. Bref, pas de révolution mais plutôt une évolution dans la logique des choses. Toujours distribué par Cybèle Maia Graphique. Sachez aussi que la version lite 2003 est disponible et peut s'acheter aussi chez Europe Shareware (mais aussi chez Cybèle Maia évidemment !). Nous en ferons un test dans le prochain STMag. Et ce n'est pas tout puisque Papyrus poursuit sa route, certes maintenant sur PC et Mac, mais toujours sur TOS ! Il reste disponible uniquement en allemand pour le moment au prix de 129 Euro en version complète. http://www.rom-logicware.de/preise.htm

La version démo Atari (10.20) est téléchargeable ici : http://www.rom-logicware.de/demo_x.htm

Les mises à jour

_ Mymail passe en version 1.63 avec des corrections de bugs.

_ Adamas arrive en 1.8 préversion 26 mais ne s'arrange toujours pas.

_ AtarIRC en est à la version 1.29.

_ Highwire passe en version 0.1.5 et les images sont désormais visibles en on-line (jpeg et img). Pierre Levy s'est amusé à faire des tests comparatifs entre Wensuite, Highwire et Cab. Si Highwire demeure le plus lent en matière de décompression des images jpeg (quatre minutes dix secondes contre trois minutes pour Cab et vingt cinq à trente



secondes pour Wensuite), les résultats sont encourageants. Gageons que les prochaines mises à jours optimiserons cette décompression. Notons aussi la présence d'une barre de progression de calcul de la page, _ Meg voit arriver une version 1.2c qui corrige le bug de sauvegarde dont je vous parlais dans le précédent numéro,

_ Tos_Hyp, qui est une aide en hypertexte conséquente (1.5 Mo compactée) sur le système d'exploitation TOS, complément idéal à l'Atari compendium, passe en version 4.92.

_ Puisqu'on est dans l'hypertexte, sachez que la documention de D-Gem est désormais disponible en francais,

_ Gemlib arrive en version 0.43

_ Xconvert, shell graphique pour Nconvert, dispose maintenant d'une version 0.43e,

_ Fred, l'éditeur de texte des auteurs de Cat, est désormais en version 5.2.6,

_ Music Edd, passe, lui, en version 7.815,

_ POV, le célèbre raytraceur, fait son retour avec cette version 3.1g disponible en version 68000, 68030 + 68881 et 68060,

_ Eureka propose sa revision 3.12 de décembre avec toujours pleins de corrections,

_ Gemremote, permettant de transformer votre Atari en un serveur contrôlable par une machine sous Linux, refait surface et voit ses sources diffusées gratuitement afin de le faire évoluer par de tierce personne. A noter, Sting est indispensable pour le bon fonctionnement du logiciel.

_ Winframe Xgem d'Eric Reboux, passe en version 0.78 et corrige un bug dans l'accessoire pour la lecture du ressource en 16 et 256 couleurs. Il est maintenant possible de choisir l'épaisseur du bord de la fenêtre.

_ UDO se voit gratifié d'une version 6.2.1.

_ Terradesk 3 est lui aussi disponible.

_ La version 1.60 de SainT vient de sortir. Parmi les nouveautés de cet émulateur ST pour PC : la possibilité d'enregistrer des vidéos au format AVI et un meilleur rendu des musiques SID. Le site : http://leonard.oxg.free.fr

Voici toutes les infos du monde Atari. Merci à Bibou, Strider et Pascal Ricard pour leur aide précieuse pour cette rubrique.

RayXambeR.

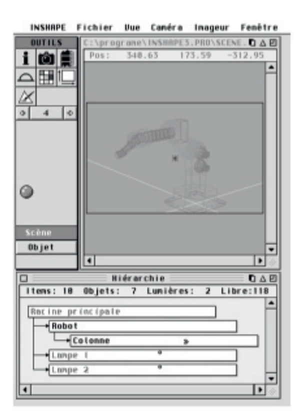
Le retour du GEM

Le logiciel InShape revient sur la scène GEM dans une nouvelle version : InShape version 3. Sortie inattendue et de bonne augure car en correspondance avec la sortie de la carte accélératrice CT60 dont nous faisions l'écho dans le n°132 de ST Mag. Toutefois ceci est l'effet du hasard car les équipes de développement sont indépendantes et ne se connaissent pas.

Toujours est-il que du hard susceptible de calculer rapidement c'est bien, mais un logiciel mettant à profit cette puissance de calcul c'est mieux ! Et justement, de la puissance vous n'en aurez jamais assez avec InShape. Les connaisseurs pourront se replonger dans le ST Mag n°67 (décembre 1992) concernant le premier article sur la sortie de InShape 1.0, pour réviser leur classique, les autres découvriront qu'ils existent encore des logiciels phares dans l'univers TOS/GEM.

InShape est un logiciel destiné à la création d'image de synthèse intégrant en une seule application quatre programmes complètement interdépendants :

- un éditeur de courbe 2D (création d'objets 3D par rotation, extrusion, etc ...).
- un éditeur 3D (modélisation, importation et exportation d'objets 3D).
- un éditeur de scène 3D (composition ciel, terre, objets, lumières, etc ...).
- un moteur de rendu en Raytracing (images fixes ou animées)



Un peu d'histoire pour les cancres au fond près du radiateur

InShape 3 fonctionne avec une interface graphique GEM. Les connaisseurs de la version 1 et surtout de la version 2 retrouveront la même interface.

Malheureusement, InShape 1 possédait un aspect qui, avec le temps, allait devenir un défaut : il ne fonctionnait qu'en résolution TT Moyenne (16 couleurs) et avec une interface pas Gem du tout.

Avec l'évolution des machines ceci devint un handicap (par exemple, impossibilité pour InShape 1 de fonctionner dans de multiples résolutions avec des cartes graphiques 16 millions de couleurs, ce qui est un comble pour un logiciel dont le but est de produire des images 24 bits de haute qualité). La sortie de la version 2.06 améliora les choses avec notamment une véritable interface Gem, l'import du format DXF 3D et 3D2 (CyberCad) et une accélération sensible du calcul d'image en raytracing. Toutefois les choses en restèrent là avec l'arrêt du développement. La recherche de calcul toujours plus rapide est légitime, particulièrement pour l'image de synthèse. InShape 1 et 2 étaient spécifiquement codés pour le 68030 et le coprocesseur 68882 du TT et du Falcon.

La seule possibilité d'augmenter la vitesse de calcul était, à l'époque, de disposer d'un Hades 040 ou d'un Hades 060. En dehors de ces machines point de salut, InShape refusant obstinément de fonctionner sous MagicMac ou MagicPC. Mais, indépendamment des critiques que l'on pourrait faire sur le TOS, c'est le manque de renouvellement des ordinateurs Atari qui posa un sérieux problème, par manque évident de puissance de calcul. Il fallait faire quelquechose…

InShape 3

Aujourd'hui InShape revient dans les bacs à disque dans sa nouvelle version : la version 3. La relance du projet fut initiée par un utilisateur d'InShape ayant abandonné son TT pour un Mac G3 avec MagicMac. Grande fut la déception lorsqu'il constata que InShape ne fonctionnait pas sous MagicMac. Les choses ne pouvant rester en l'état, il partit à la recherche des sources et du programmeur perdu. Avec beaucoup de persévérance et un peu de chance il retrouva et récupéra le saint Graal : le code d'InShape dans sa version bêta 2.09. Pourtant tout n'était pas joué, il fallait maintenant trouver un program-

meur compétent et capable de s'investir dans la mission numéro 1 : sortir InShape de son « carcan programmatique » exclusivement 68030 pour en faire un logiciel à base de code 68000 (base de l'Atari) pour une compatibilité totale avec la gamme Magic et probablement d'autres systèmes alternatifs compatibles Atari/TOS/Gem. Démarré en septembre 2001, aujourd'hui en septembre 2003, l'objectif initial a été atteint et même largement dépassé.

Quoi de neuf, Docteur ?

Voici une liste synthétique des nouveautés :

- Compatibilité totale avec les systèmes multitâches de la gamme Magic.
- En ce qui concerne le Shader (le programme qui calcule les images de synthèse), la version de base 68000 fonctionne avec une barre de menu Gem dans tous les cas de figure et a été encore optimisée.

Maintenant, pour ceux qui veulent encore et toujours plus de vitesse, il existe toute une panoplie de Shaders optimisés pour le 68030, le 68040, le 68060, un Shader Mac et un Shader PC. En ce qui concerne ces deux derniers Shaders, il s'agit d'un « mode console ».

Cela signifie que vous travaillez normalement avec InShape sous Gem, mais que le calcul d'une image se synthèse se fait DIRECTEMENT depuis le bureau MacOS ou Windows . Cela signifie que vous bénéficiez à plein de la puissance de votre ordinateur. A titre d'exemple, une scène calculée par un Mac G3 350 Mhz sous MacOS 8.6 sera au minimum 1000 supérieure à un TT68030 + copro (c'est bien 1000 et non pas 100). Vous pouvez tranquillement multiplier les facettes des objets 3d et la complexité des scènes.

- Importation du format 3DS et amélioration de l'importation du DXF 3D avec reconnaissance des calques du format original.
- Génération de « Height Fields 3D» à partir d'une image.

Dans la scène, on peut déplacer les objets et les lumières directement à la souris en plus du contrôle précis des coordonnées.

- Révision du principe de gestion de la mémoire et correction de nombreux bugs.

- Création d'un programme GEM de conversion d'image bitmap pour fabriquer du format IIM (format de mapping dans InShape). Le format 24 bits inital IIM s'enrichit d'un format 32 bits capable de gérer un masque en 256 niveaux de gris (ou canal Alpha).

L'image 24 bits et le canal Alpha Alpha sont paramétrables séparément dans la boîte de texture d'InShape. Avec cette nouveauté, tous les effets spéciaux et les effets de transparence sont possibles.

Plus d'informations sur le site internet d'InShape 3 :

inshape.lutece.net

InShape 3 nécessite un enregistrement payant, mais une version de démonstration existe aussi.

Le pack inShape 3 comprend, un CD Rom et une documentation papier sous forme de cahiers A4. Le CD ROM contient la version enregistrée (nominativement) d'InShape 3, un dossier d'extras bourré de scènes et d'images d'exemples prêts à l'emploi, de guides et tutoriaux montrant comment utiliser tel ou tel réglage à bon escient.

Ce pack vaut 70 euros.

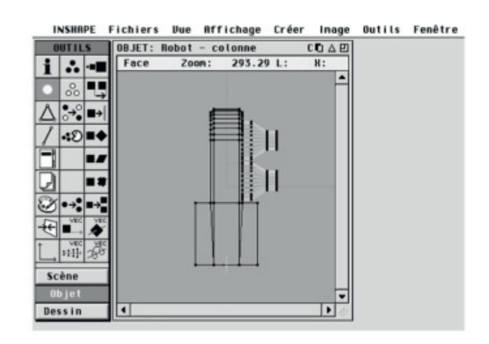
Contact email :
frederic.bs@free.fr

Contact postal :
Frédéric Boudet
5 Rue des Mesliers
50460 Querqueville
France

Dans de prochains articles, un des auteurs est prêt, pour STMag, à développer par la pratique certains aspects d'InShape suivant les demandes des utilisateurs.

Donc, manifestez-vous par mail (stmagazine.free.fr) afin de nous signifier votre intérêt par rapport à ce genre d'article.

RayXambeR.





De quoi s'agit-il ?

L'Alchimie 3 était la manifestation de l'année pour tous les adeptes de la micro-informatique alternative.

L'édition de cette année a dépassé largement les espérances des organisateurs (l'association Triple A) en terme de nombre de personnes.

Ayant lieu dans la même salle que l'an dernier à Tain l'Hermitage, la structure était quasi identique : quelques stands de revendeurs de produits Amiga, un écran avec videoprojecteur et un nombre important de table, prises multiples et autres rallonges électriques puisque chaque participant peut amener sa (ou ses) machine(s) !



Une manifestation éclectique

Les amigaïstes étaient naturellement les plus nombreux avec des Amiga boostés et quelques Pegasos sous MorphOS en attendant AmigaOS 4, présenté pour l'occasion, mais qui tarde à sortir (il semble que ce soit un peu la guéguerre entre les pro-morphOs et les pro-AmigaOs4 - ce dernier semblant plus proche de l'OS initial de Commodore même s'il a des allures de Mac OS X !). Le coin console était relativement développé grâce notamment à Farfadet qui avait traîné des Nec Duo et Pc-Fx, une Saturn, une Dreamcast, une GameCube, etc. Bref, de quoi largement satisfaire tous les joueurs ! Bien que ce soit RayXambeR, avec sa singulière Virtual Boy, qui ait attiré le plus grand nombre de joueurs, ou plutôt de curieux devrait-on dire...

Les ataristes ont répondu présents

Mais venons-en au coin atariste car il est légitime de parler de coin puisque tous les ataristes

étaient côte à côte ! Contrairement à l'an dernier, les Sector One n'étaient pas là, mais grâce au groupe MJJ Prod, les codeurs ataristes étaient représentés. C'est ainsi que l'on a pu admirer de nombreuses démos - principalement ST, de la plus kitsch à la plus impressionnante. Et surtout voir un peu l'envers du décor et constater que Devpac 3 et Degas Elite sont les principaux programmes utilisés. La rédaction de STMag était bien représentée avec Strider, Rajah Lone, Pascal Ricard et RayXambeR (mais on en a déjà parlé de celui-là ! ;-)

Pascal arborait fièrement son Falcon joufflu gavé qu'il est à la CT60, Strider avait amené son building, euh sa tour Falcon et Rajah son Falcon de coding party (dixit lui-même) accompagné de son magnifique écran plat Sony et de sa webcam connecté sur le port cartouche via carte Ethernec !

Bref de quoi étancher la soif atariste concernant les nouveautés proposées par notre univers (manquait qu'une demo de Aranym en fait). Les organisateurs ont mis en place un réseau local. Rajah fut l'un des seuls ataristes à y connecter son Falcon. Après avoir passé un peu de temps pour tout configurer, les autres participants pouvaient accéder à son Falcon et regarder les images de sa webcam. Autre attraction du week end : le Falcon boosté sauce CT60 de Pascal Ricard. La solution choisie est simple et élégante : Pascal a surélevé de quelques centimètres le capot du Falcon avec des entretoises. La CT60 et son ventilateur disposent d'un espace suffisant et l'alimentation interne a été remplacée par une alimentation ATX externe. Les membres de MJJ Prod ont participé aux différentes compétitions. La très kitsch démo "Badger" de HerrV a terminé à la seconde place de la "wild



compo". HerrV est un nouveau codeur du groupe et c'est sa première réalisation en tant que membre. Mr Nours, qui s'est mis à la programmation en assembleur, nous a montré un petit "jeu" dans la lignée des Trizogames de MJJ Prod.

Les deux graphistes Wilfried et C-Rem ont participé à la compétition de graphismes, ils sont arrivés respectivement premier et cinquième. Entre deux parties de Kick Off, Wilfried a dessiné un joli chat qui danse, tandis que C-Rem a dessiné une jeune femme effrayée.

Le bilan

De façon générale, entre les bouffes réussies, les présentations par videoprojection (thèmes plus que variés comme Amiga OS4, CD Rom intéractifs faits sur amiga, Panther (dernier système d'Apple), MorphOS 1.4, jeux, développement, etc.), les discussions, les questions posées, pas de quoi chômer une seule seconde.

Et pourtant cette Alchimie 3 a duré trois jours complets au lieu des deux habituels. A ce rythme-là, faudra poser une semaine de vacances la prochaine fois ! Un grand coup de chapeau aux organisateurs de cette véritable alchimie de systèmes alternatifs de tous horizons et gageons que le nombre de visiteurs (et si possible celui des ataristes - ça ne ferait pas de mal) sera toujours plus important (pas trop non plus car après faudra louer le Zenith parisien !).

Une journaliste de Radio Bleue a conclu son reportage en affirmant que les participants sont les "altermondialistes de l'informatique".

Vive la micro alternative !

RayXambeR
et
Strider.

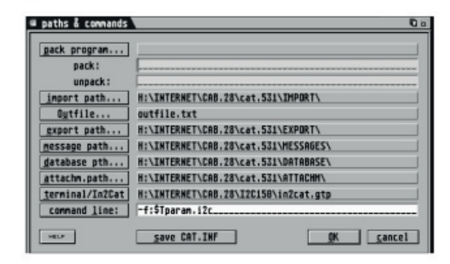


TOUTE L'ACTUALITE DU SHAREWARE SUR ATARI

La demi-teinte de la rentrée s'est maintenant estompée et je la dois à un seul mail d'encouragement qui m'a remis d'aplomb. Je ne m'attendais pas à une profusion de mails vu que mon adresse courriel parue dans le numéro était erronée. Je corrige donc le tir et donne la bonne adresse. Je vous redonne mon adresse postale si vous n'avez pas de connexion Internet (LEFEBVRE Cyril / Hameau de Molien / 11, rue Samuel Beckett / 77260 Ussy sur marne). L'actualité demeure forte en cette fin d'année, ce qui montre un regain d'activité dans tous les domaines, même si les "communicants" (entendez par-là tout ce qui touche à la communication et l'Internet) tiennent toujours le haut du pavé des mises à jour.

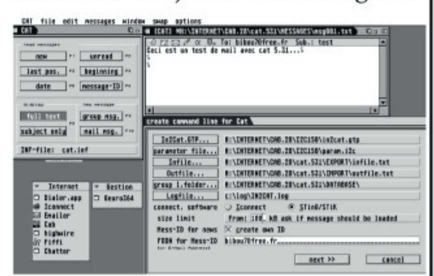
CAT 5.31 : Freeware de Dimitri junker

Cette belle transition me permet de vous parler de Cat, logiciel de communication par excellence. Initialement prévu pour être un client Mausnet, il s'est aujourd'hui étendu à la gestion des mails et des news de l'Internet. Il se compose de trois programmes séparés. Le premier, Internet 2Cat, permet de récupérer/envoyer les mails/ news sur votre serveur. Le deuxième, Cat, permet de lire les messages ainsi récupérés et d'y répondre ou écrire un nouveau message. Le troisième, Catputz, est dédié à la gestion de la base de données des messages. C'est grâce à lui que vous effacerez les messages que vous ne souhaitez plus.



L'interface est très bien réalisée aussi bien pour I2C que pour CAT. Il peut être utilisé indifféremment avec Stik/ Sting, MagiCnet, Mint-net et Iconnect. A noter : il vous faudra Gluestik si vous utilisez MagiCnet ou Mintnet. L'installation est aisée puisqu'un programme dédié

s'occupe de tout. Attention, cependant, les paramétrages classiques pop, smtp et nntp ne sont pas aisés à trouver et il faudra appuyer sur "command-line" pour accéder aux champs à remplir. Cat dispose d'un éditeur de texte intégré. Lorsque vous écrivez un message, vous avez accès à une barre d'icônes en haut vous permettant d'adjoindre des attachements, de re-qualifier le message (mail en news ou changer le sujet et l'adresse mail), d'accéder aux caractères spéciaux et d'avoir une prévisualisation du message. A côté de cette barre d'icône, vous voyez vers qui vous envoyez le message et quel est son sujet. Une fois votre message tapé, vous le sauvez et il est stocké dans les messages à envoyer. Vous pouvez à tout moment (avant qu'il soit envoyé bien sûr) revenir sur ce message (en allant dans le menu "file" puis "open message" pour le modifier (destinataire sujet ou contenu), le tout avec de belles icônes à nouveau. Pour récupérer ou envoyer les messages, il suffit d'aller dans le menu "swap" et "execute terminal program". A ce moment, I2C se lance tout seul et effectue son travail de récupération/envoi, dans une interface toujours aussi soignée.



Très agréable à utiliser et très puissant, je n'ai, malgré tout, pas réussi à utiliser la partie news. Il récupère bien la liste des newsgroups, je peux la consulter et m'abonner, mais il m'a été impossible ensuite de récupérer les messages dudit newsgroup (FCSA), et de ce fait de les consulter. Mais je suis confiant et convaincu que les personnes qui attendent désespérément les news sur Mymail ou Amail devraient se jeter sur Cat car il comble de manière élégante ce manque, pour peu que vous arriviez à paramétrer correctement cette partie news. A mon sens, Cat est l'alternative la plus intéressante à Emailer, la gratuité et l'universalité en plus. Son seul manque est qu'il n'est proposé qu'en allemand ou anglais. Ceci

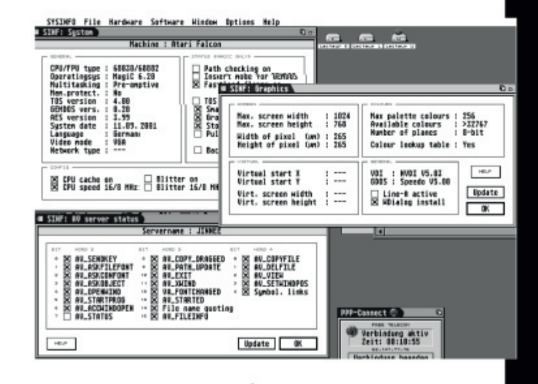
étant, personnellement, je ne l'utilise pas à cause de cette fichue partie news impossible à configurer pour moi.

Sysinfo 5.02 : Freeware de Thorsten Bergner

Cet utilitaire porte bien son nom puisqu'il va vous donner des informations sur votre système. Il fonctionne sur tout Atari (clones et émulateurs également) avec une résolution minimum supérieure ou égale à la St-Moyenne.

Au niveau software, vous aurez des informations sur les programmes installés dans votre dossier auto (activés ou non), les accessoires (activés ou non), les cpx (activés ou non), les applications, la vdi, les fontes disponibles, les cookies présents, l'aes, la détection automatique d'un serveur AV et son statut…

Au niveau hardware, c'est complet également avec des informations sur le système pur (machine utilisée, processeur et coprocesseur, OS, version du Tos avec son année et sa langue, version Gemdos et Aes, détection du multitâche et de la mémoire protégée). De plus, s'il détecte MagiC, il vous dira quelle est la configuration du Cpx de ce dernier (transfert DMA en tâche de fond, compatibilité Tos…) Mais ce n'est pas tout car vous pouvez voir la ram totale dont vous disposez (réelle et virtuelle) avec distinction en TT et ST Ram ainsi que son taux d'occupation (très pratique dans le cas du multitâche). Vous saurez également dans quelle résolution vous êtes ainsi que le maximum autorisé sur votre système, quel est votre générateur sonore et/ou driver sonore dans le cas d'un clone ou d'un émulateur, les bus Acsi, Scsi et Ide, le nombre de partitions que vous avez, la taille totale de votre disque dur et son taux de remplissage, la configuration de votre port série (uniquement si Hs modem est installé)…

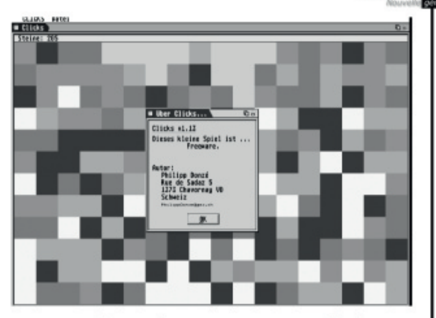


Au final, je recommande hautement cet utilitaire car vous aurez toutes les informations utiles sur la configuration matérielle et logicielle de votre machine. De plus, même si son interface n'est pas transcendante, elle est agréable et facilement abordable. Attention tout de même, il ne donne que des informations et ne vous permet pas d'agir sur la configuration. Vous ne pourrez pas changer l'ordre ou activer/désactiver des programmes de votre dossier Auto, par exemple.

Clicks 1.13
Freeware de Philippe Donze

Il s'agit d'un petit jeu Gem bien connu sur Pc sous le nom de Click o'mania (une version du même nom existe d'ailleurs aussi sur nos machines). Le principe du jeu est de rassembler les tuiles de même couleur (au moins deux) afin d'en supprimer le plus possible.

Le nombre total de tuiles à éliminer est de 216. Il fonctionne sur tout Atari (et compatibles) ainsi que sur Emulateur. Cependant, il a besoin de Wdialog dans le dossier Auto.



Ses points forts sont qu'il fonctionne dans toutes les résolutions, quel que soit le nombre de couleurs ainsi que la possibilité de sauver vos dix meilleurs scores. Par contre, il n'est pas possible de redimensionner la fenêtre de jeu, qui prend obligatoirement tout l'écran, contrairement à clik o'mania Atari. Je finirai en disant que c'est un bon passe temps. La preuve en est que dès que Bibule y joue, elle ne décolle plus de l'écran !



Vorlex 1.99c :
Freeware des Pink Panther Production

Très original, cette base de données recense pas moins de vingt

mille noms de famille et deux mille cinq cent prénoms pour lesquels vous trouverez des informations sur leur origine. Vorlex fonctionne sur tout Atari (et compatible) muni d'un processeur 68030 minimum, deux méga octets de mémoire vive et une résolution qui ne peut être inférieure à 640*400. Attention, cependant, car les deux archives (une pour le programme proprement dit et une pour la base de données) occupent 1.5 Mo compacté. Il supporte Nvdi pour l'impression.

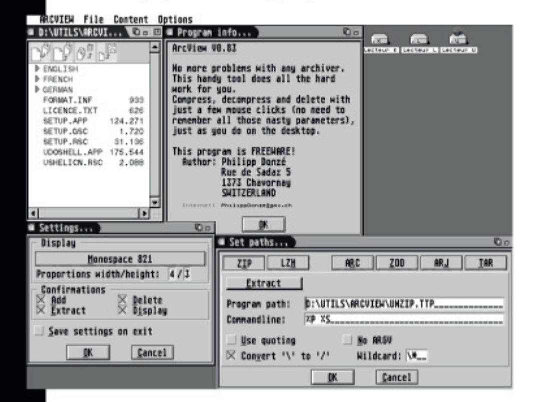


L'interface est, comme tous les logiciels des PPP, superbe. Les icônes de recherche sont sublimes et font penser à celles présentes dans les navigateurs Internet. On peut effectuer une recherche en tapant directement le nom souhaité. Vorlex dispose d'ailleurs, à cet effet, d'un auto locator très pratique quoiqu'un peu lent sur mon Falcon, pourtant accéléré. La recherche des prénoms est du même acabit avec une distinction par sexe (il suffit de cliquer sur l'icône correspondant au sexe souhaité et de taper le prénom, ensuite). A noter, une fonction d'export des données est disponible vers les formats TXT et RTF. On regrettera qu'il soit en allemand et que les noms et prénoms soient, de ce fait, germaniques pour la plupart ainsi qu'un chargement de la base trop long au démarrage.

Arcview 0.83 : Freeware de Philipp Donzé

Il s'agit là certainement du meilleur shell pour archiveurs. Il supporte les formats ARC, ARJ, LZH, TAR, ZIP et ZOO (mais il vous faut récupérer les TTP correspondants à part). La première fois que vous lancez l'application, il vous suffit de définir les chemins des différents compacteurs/décompacteurs (ce qui peut prendre du temps vu le nombre de formats supportés) et le tour est joué. Ce qui est génial,

c'est qu'il supporte les noms longs (fini les restrictions de St Zip par exemple).



Vous voyez le contenu de vos archives dans une simple fenêtre gem. La décompression est des plus simples puisqu'il suffit de faire un glisser/déposer des fichiers/dossiers sélectionnés dans la fenêtre de Arcview vers la fenêtre de destination et le décompactage s'effectue. Vous avez même la possibilité de changer la fonte car il gère les fontes speedo. Bref, en un mot comme en cent, génial !

BV 4.2.2 :
Freeware de Christophe Boyannique

Bitmap Viewer n'est pas ce que l'on peut appeler un logiciel récent mais il bénéficie d'une actualité de taille : il vient de passer freeware sous licence GNU GPL et ses sources sont donc disponibles si vous souhaitez reprendre la programmation de ce logiciel. Pour ceux qui ne le connaissent pas, il s'agit donc d'un viewer d'image compatible m&e. Il se sert donc des modules m&e pour charger ou sauver une image, ce qui lui confère une grande diversité au niveau des formats reconnus. Il dispose de fonctions intéressantes comme l'interfaçage avec Sélectric, le paramétrage de la mémoire allouée au logiciel, celui du nombre d'images maximum qu'il peut ouvrir en même temps (entre cinq et quatre vingt dix neuf selon la ram disponible), un choix de tramage entre la flag de la carte graphique ou la palette système, une possibilité de plein écran, de slide show, de redimensionnenement, de conversion en série à partir d'un dossier... L'impression peut se faire directement sur l'imprimante ou par Wim. Au niveau des résultats, s'ils sont corrects dans l'ensemble, il souffre cependant d'une certaine lenteur car, à chaque



chargement d'image, il passe en revue tous les modules m&e afin de retrouver celui qui gère le format de l'image à afficher. De plus, je n'ai pas réussi à afficher correctement la couverture du Stmag 132, en jpeg. Si on choisit le tramage, c'est interminablement sans aucun résultat derrière (une fenêtre grise), et sans tramage, on obtient une image bleue avec des reflets genre "vitre". Par contre, j'ai testé une image gif sans tramage et le résultat est impeccable et l'affichage très rapide.

Decocalc Ste / TT / Falcon / avec ou sans Speed Res. Card
Freeware du 01.07.01
de Jacques Delavoix

Si les programmes nous offraient tout ce dont on a besoin pour travailler, nous n'aurions nul besoin de cette calculette. Mais la situation étant différente, une calculatrice est toujours utile. Decocalc est là pour remplir ce rôle enfin presque. Elle fonctionne sous Tos ou Magic, se place discrètement en vue derrière votre tableur ou traitement de texte : un clic dans le coin ne laisse apparaître que la barre menu. Mais L'accessibilité de l'outil est facile, à condition toutefois de bien positionner les fenêtres pour y voir plus clair. Un bémol cependant : pas d'icônification possible. Autre point manquant : l'absence de drag and drop de façon à envoyer directement le résultat vers un autre programme. Dommage. De plus, la touche Euro n'est pas encore active. Bref, sur Atari les calculettes il en existe sûrement beaucoup, mais celle-ci offre une présentation agréable et en plus elle est gratuite. A noter qu'une version pour Acorn existe. Voilà, nous avons fait le tour des nouveautés, pour cette fois. Je vous retrouve au prochain numéro et vous souhaite une bonne et heureuse année 2004, une fois les indigestions dues aux différents repas et breuvages plus ou moins douteux passées. A'pluche.

Bibou (et participation de TMI)

Dans la série "ne restons pas en marge de la modernité", nous abordons aujourd'hui l'épisode des écrans plats. Sous ce terme sans relief se regroupent en fait les moniteurs de type LCD, ou mieux TFT, à l'image parfaite, à l'encombrement minimal et au design digne d'une œuvre de Pininfarina. N'avez-vous point bavé devant ces produits qui font fureur en Bulgarie, au point que leur prix diminue au fur et à mesure ? Vous auriez aimé en coller un d'écran plat de PC sur votre Atari ? La réponse est "oui, c'est possible d'en utiliser un"... mais pas n'importe comment et pas avec n'importe quel Atari. Mais quel intérêt ?

1) L'aspect ésthétique : c'est beau, surtout à côté de l'Atari qu'on aime.

2) Le faible encombrement : idéal pour les transports et aller dans les coding parties.

3) La qualité de l'image : fini les yeux rouges et les maux de tête.

La résolution et l'anti-aliasing

L'écran plat pour PC que l'ont trouve facilement dans les boui-bouis genreFnac possède un connecteur VGA DB15, et accepte des résolutions 1024*768 (pour les 15 pouces) à 1280*1024 (pour les 17 pouces). Si l'ordinateur envoie une résolution en deçà, alors l'image sera agrandie et lissée pour tenir au mieux sur l'écran. Donc cela peut s'avérer inesthétique et diminuer l'intérêt au niveau du design et de la frime. Cela ne pose donc aucun problème pour les Atari équipés de cartes graphiques (Eclipse /RageIIc, carte graphique du Milan ou Hades,vieille Matrix, NOVA ou Galaxy), en fixant la résolution de la carte graphique en fonction de la capacité de l'écran plat.

Les fréquences

De plus, ces moniteurs, comme leur ancêtres à la norme VGA, n'acceptent les fréquences horizontales et verticales que sur une plage définie, large, mais incompatible avec la sortie d'un 520ST





de base. Par exemple le Sony-M51 de votre serviteur accepte une plage de 28 à 64 KHz en horizontal et 48 à 75 Hz en vertical. Un ST sort 15 KHz en horizontal et 50 ou 60 Hz en vertical ("signal TV"), donc rien ne sera affiché. Pour un Falcon en mode VGA, cela conviendra parfaitement, et avec un bidouilleur de résolution comme Videl Inside 2, on pourra faire du 800*592 avec le vieux Videl. Le cas du TT est épineux : il y a un bug dans son système vidéo qui fait qu'une marge gauche énorme est affichée et réduira la zone de travail. Il vaut mieux donc pour le TT avoir une carte graphique sur le port VME.

Des moniteurs LCD acceptant les résolutions à 15 KHz de fréquence horizontale existent : ce sont les nouveaux écrans plats vendus comme télévision de luxe (toujours à la Fnac), ou certains moniteurs industriels (rares à trouver, parfois à commander dans une boutique d'électronique, souvent de petite taille). Attention ici, car ils sont souvent chers, et nécessitent parfois une entrée composite (RCA jaune) que ne peut fournir un ST de base (seulement RVB). Il faut donc être riche, bien lire les spécifications du moniteur, et ne pas ignorer les (in)capacités de son Atari. Le Falcon possédant une broche composite, ainsi que RVB fournissant un signal TV ou VGA, pourrait accepter ces types de moniteurs sans problème, moyennant un bricolage au niveau de son connecteur vidéo.

Notons au passage l'existence de boitiers transformants le signal TV en signal VGA et inversement (http://www .aps.fr). Donc, en théorie, un ST pourrait envoyer et afficher sur un écran plat de PC via ce type de boitier. En pratique, cela revient cher et l'image perd en qualité.

Conclusion

En dehors du Falcon, machine vraiment polyvalente, il vaut mieux posséder une carte graphique issue du monde PC pour pouvoir brancher un écran plat. Coller un écran plat sur un vieil ST relève plutôt de l'exercice de style, réservé aux bidouilleurs acharnés ;)

Rajah Lone.



Installation d'une application sur CD-ROM

L'utilisation de CD sur nos machines étant maintenant courante, il peut être utile d'essayer d'en tirer le meilleur parti. Si certains CD ne sont que des collections de fichiers compactés, d'autres, en revanche, offrent des applications déjà installées, et prêtes à l'exécution. Un CD étant par définition en lecture seule, comment, alors, est-il possible d'enregistrer ses préférences ?

Etre là sans y être

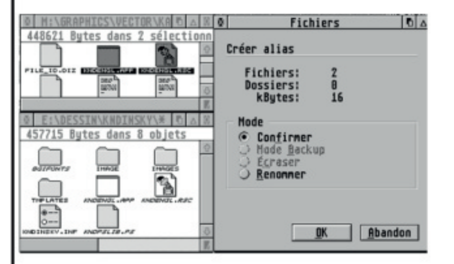
Ceci est parfois d'autant plus nécessaire que certaines options ne prennent effet qu'au démarrage d'une application, par exemple l'utilisation d'une carte graphique. Il est bien sûr possible de recopier l'ensemble de l'application, mais cela ne contribuera pas à soulager un disque dur toujours trop plein, et le CD perd ainsi beaucoup de son intérêt. Il existe heureusement une solution : faire croire à l'application qu'elle est là où elle n'est pas. Ainsi les fichiers de configuration seront enregistrés sur le disque dur, tandis que le reste des fichiers restera bien sagement sur le CD. Sous MagiC on parle d'Alias, alors que sous MiNT/N.AES on parlera de Liens symboliques. Nous allons voir la mise en oeuvre sous ces deux systèmes, en installant Kandinsky, depuis le CD DTP+ Graphics de Floppyshop.

Alias Kandinsky

Sous MagiC, l'opération s'effectue de façon interactive. On procède comme pour une copie. Au moment de traîner les fichiers à installer vers le répertoire de destination, il suffit de maintenir la touche Alternate enfoncée pour indiquer qu'on désire créer un Alias. Les fichiers qui ne sont "pas vraiment là" sont affichés en italique. On voit ainsi que si KNDENGL.APP et KNDEN GL.RSC sont bien des Alias, KNDINSKY.INF (qui contient les préférences) est lui un fichier bien réel. A l'exécution, on constate que Kandinsky est persuadé d'être dans E:\DESSIN\ KNDINSKY. Il est possible de mélanger les fichiers réels et les Alias, y compris à l'intérieur d'un dossier. Si BGIFONTS est un dossier virtuel, TMPLATES



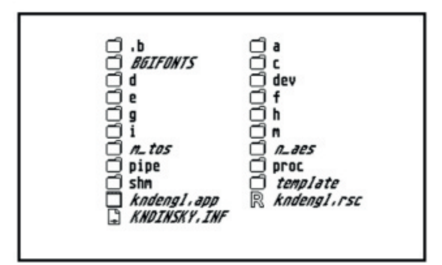
est physiquement présent. Ceci permet d'avoir à la fois les Templates pré-définis, ainsi que ceux créés par l'utilisateur, dans le même dossier.



Un lecteur virtuel

Sous MiNT/N.AES, les choses se présentent différemment. Il n'est pas possible de créer un Lien symbolique sur une partition TOS, ceci étant réservé aux partitions "avancées". Celles-ci présentent de nombreux avantages, mais leur installation peut rebuter un peu les utilisateurs qui ne sont pas spécialistes des systèmes d'exploitation. Heureusement, pour contourner les limitations des partitions TOS, MiNT crée un lecteur spécial, le lecteur U. Ce lecteur virtuel permet d'accéder aux possibilités des partitions avancées. C'est donc là que nous installerons notre application. La création des Liens symboliques dépend du bureau utilisé. Sous Thing 1.21, par exemple, il suffit d'indiquer, au moment de la copie, qu'on préfère créer un lien plutôt qu'effectuer une copie. Parmi les bureaux utilisables (le fichier de configuration de N.AES n'en recense pas moins de 6), tous n'offrent cependant pas cette possibilité, elle est par exemple absente de Thing 1.09. La méthode utilisée sera donc plus générale, et fonctionne avec MiNT quels que soient le bureau et l'AES. A la racine de la partition de démarrage, le dossier MINT (ou MULTITOS pour N.AES) contient le fichier de configuration MINT.CNF.

C'est ce fichier qui va nous permettre de créer les Liens symboliques, grâce à l'instruction sln. Il ne s'agit pas d'une version de l'imprimante laser d'Atari, mais de l'abréviation de Symbolic





link. Les lignes que nous allons rajouter (avec un éditeur de texte quelconque) se situent juste après le symbole #, qui indique un commentaire. Les lignes précédentes sont celles installées par défaut par N.AES, et sont là pour faciliter le repérage dans le fichier.

```
sln c:\tmp u:\tmp

sln c:\n_aes u:\n_aes

sln c:\multitos u:\m_tos # Installation des liens pour Kandinsky

sln M:\GRAPHICS\VECTOR\KANDNSKY\KANDY251.E\kndengl.app u:\kndengl.app

sln M:\GRAPHICS\VECTOR\KANDNSKY\KANDY251.E\kndengl.rsc u:\kndengl.rsc

sln M:\GRAPHICS\VECTOR\KANDNSKY\TMPLATES u:\template

sln M:\GRAPHICS\VECTOR\KANDNSKY\BGIFONTS u:\BGIFONTS

sln E:\DESSIN\KNDINSKY\KNDINSKY.INF u:\KNDINSKY.INF
```

On voit que l'instruction sln est simple à mettre en oeuvre. Sa syntaxe est la suivante : sln, fichier ou dossier source, Lien symbolique à créer. Il reste une seule petite difficulté à contourner. Lorsque le fichier source n'existe pas, le Lien symbolique n'est pas actif.

C'est le cas pour KNDINSKY.INF, avant d'avoir pu sauver nos options pour la première fois.

Kandinsky ne "verra" donc pas son fichier de configuration, et refusera de le sauvegarder. Parmi plusieurs solutions de contournement, la première consisterait à installer l'application sur disque dur, sauvegarder les options, et à l'effacer ensuite.

Il y a, heureusement, plus simple et plus élégant. Il suffit de créer, avec un éditeur ou depuis Thing, un fichier de taille 0 au bon emplacement.

Comme sous MagiC, sous Thing/N.AES les Liens symboliques sont affichés en italique, pour les distinguer des "vrais" fichiers.

Didier Briel .
d.briel@free.fr



Une actualité très chargée en ce début d'année 2004, notamment du côté des français. Avant tout, je laisse la main à Juju qui a écrit un compte-rendu de l'Oktober Rust 2k3 et je vous retrouve pour les tests de démos.

Oktober Rust 2k3

Quelques mois aprés la Error In Line 3 en Allemagne, on constate que la scène française sur ST est toujours active ! En effet, les 11 et 12 octobre s'est déroulé à Pussay dans l'Essonne, une "coding-party" organisée par le grand coder Chuck (Dune) réunissant une quinzaine de personnes, dont des teams très réputés, comme MJJ Prod, Dune et Sector One. L'objectif de la convention était de peaufiner la démo Fantasia, déjà présentée en avril 2003 à la fameuse Error In Line 3. On peut dire que l'équipe Dune est particuliérement motivée puisque leur démo précédente (Illusion) avait été achevée quelques semaines auparavant, aprés un long et douloureux travail. Les premiers participants étaient sur place le vendredi soir, mais le meeting était à son apogée le samedi soir quand tout le monde était installé devant les écrans. En effet, la démo Fantasia est un gros projet et, même si en matière de programmation tout était (presque) au point, il fallait ajouter de nouveaux effets afin de combler la disquette qui était déjà bien remplie. Comme toutes les demos de Dune, le design y est particuliérement recherché et rend cette production agréable à regarder, mais aussi à écouter. Les musiques ont été realisées par Dma-Sc, qui avait déja composé l'accompagnement de l'excellente Oddstuff (testée dans un précédent numéro). Au moment où vous lisez ces lignes, Fantasia sera surement terminée, et téléchargeable sur :

www.dhs.nu

Très tard dans la nuit, on a codé, dessiné... et joué ! Malgré une ambiance plus propice à Xenon 2 et autres Wings Of Death, les plus courageux sont restés devant une Dreamcast jusqu'au bout de la nuit ! La salle Ètait agréable et chaleureuse, tout comme l'organisateur, dont la hantise est de voir la scène ST s'éteindre. Ce dernier était d'ail-

leurs vraiment décidé à organiser une grande coding-party, dans laquelle les teams de toute l'Europe pourraient se retrouver en attendant la prochaine Error In Line. Si vous êtes interessé ou si vous avez des questions, vous pouvez contacter Chuck à :

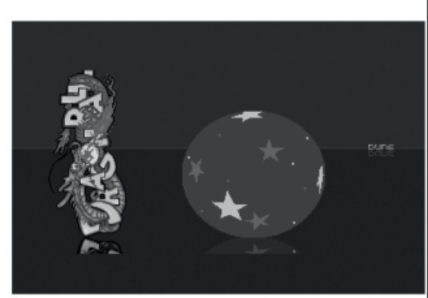
chuckdun@free.fr

Non, ce n'est pas une illusion !
Comme je vous l'avais annoncé dans le dernier ST Mag, Dune a enfin terminé et diffusé sa démo Illusion, aprés dix ans d'attente. Grâce à l'acharnement et au talent des codeurs de Dune et de Sector One, notamment ST Ghost, cette démo tant attendue a enfin fini par voir le jour.



Un extrait de la superbe introduction

Bien que certains écrans datent de 1993, la démo a assez bien vieilli. Les effets sont nombreux et réussis : rotozoom, 3D mappée, 3D fil de fer, etc. Mention spéciale pour l'intro dont le style se rapproche des bandes dessinées de science-fiction.



La traditionnelle dragon ball de Dune

Comme d'habitude chez Dune, le design est d'un bon niveau et les graphismes de Mic sont toujours aussi impressionnants. Une démo à voir absolument !

Programmation	★★★★★
Graphismes	★★★★★
Musiques	★★★★☆
Design	★★★★☆
Fluidité	★★★★☆
Originalité	★★★☆☆

Fonctionne sur Atari ST/STE/Falcon avec 1 Mo minimum. Disponible en téléchargement sur :

http://www.dhs.nu/

Fantasia

La Fantasia fut présentée à la

Error in Line 3 où elle finit à la troisième place du concours des démos ST.
Aprés plusieurs mois d'attente, Chuck et son équipe décident de sortir la version définitive pour Noël : c'est un chouette cadeau pour les fans du ST !!!



Une superbe animation en 16 couleurs

Cette démo réserve bien des surprises, notamment le retour de Corbeau en tant que codeur 3D. On a rarement vu de la 3D mappée aussi rapide sur ST.
Tout le reste est d'un excellent niveau.
Les graphismes sont signés Mic, qui maîtrise Neochrome Master mieux que quiconque.
Quant aux musiques de Dma Sc, elles sont également de très bonne qualité.
Il s'agit de reprises des plus grands compositeurs sur ST (comme Mad Max ou Big Alec).



Une programmation de haut niveau

Bref, inutile de signaler qu'il s'agit d'une démo à posséder de toute urgence. Le groupe Dune ne compte pas en rester là et travaille déjà sur une démo spéciale STE. Y a pas à dire, l'Atari a de l'avenir...

Programmation	★★★★★
Graphismes	★★★★★
Musiques	★★★★★
Design	★★★★☆
Fluidité	★★★★☆
Originalité	★★★★☆

Fonctionne sur Atari ST/STE avec 1 Mo minimum. Disponible en téléchargement sur :
http://sectorone.atari.org/

Concours d'intros

Le célébre site des Dead Hackers Society (www.dhs.nu) a organisé une compétiton d'intros de 15 Ko pour les fêtes de fin d'année. Appelée "Christmas 2003 Online Competition", ses règles étaient très restrictives. Chaque intro devait comporter au moins trois musiques et un graphisme, autant dire que la place pour la programmation Ètait limitée. Il y eut six participations et quelques intros "hors concours". Sans surprise, c'est le trio Defjam/505/C-Rem qui a remporté la première place. Les téléchargement et le classement se trouvent sur le site de DHS.

En bref

Signalons la sortie d'une compilation d'anciennes intros de et par MJJ Prod, tout simplement baptisée "Compil MJJ a 10 ans + 1".

Elle est composée d'intros pour ST et STE, créées aux alentours de 1992.

Les amateurs de démos old-school seront comblés ! Disponible en téléchargement sur :

http://perso.wanadoo .fr/mjjprod/

Les YM Rockerz sont de retour avec une nouvelle compilation de musiques appelée Warryorz. Pas moins de dix morceaux sont présents et certains exploitent très bien le coprocesseur sonore. Les fans de soundchip trouveront la compilation sur http:// ymrockerz.atari.org/.

Strider.

ASTUCE :

Mymail contre les bugs

En réception, votre dernier mail a semé la pagaille, alors comment faire pour réparer ? Rien de plus simple, Mymail a créé un fichier .bak

qui contient les données anciennes du fichier Mail.txt (réception) et son copain Mail.idx. Il suffit alors de renommer ce bak en txt en prenant soin de mettre à l'écart le nouveau Mail.txt créé après l'erreur. Et par cette méthode la récupération de vos anciens mails est totale. Ste-Mega-TT-Falcon et clones.

TMI.

ST-Magazine 133 - Février 2004

Le Cartel de la copie Atari Magic, ScanXpro, Nvdi, Papyrus.

Il n'est parfois pas évident de réaliser une manipulation à-priori simple, mais néanmoins utile et agréable comme le scan d'une jaquette de Cd suivi d'une impression directe avec son Atari, suite à un manque évident de ScanXpro n'offrant toujours pas de possibilité d'impression couleur.

C'est pourquoi j'ai décidé de vous faire part de mon expérience en la matière, en me pliant à la philosophie Atari. Faire simple avec peu de puissance.

En 1989, sortait le TT machine devenue indispensable pour sa rapidité de calcul et sa fiabilité. C'est avec cet outil, muni d'une multitude de périphériques le rendant plus puissant encore, que je vous conte cette procédure facile à mettre en oeuvre. Matériel utilisé pour l'occasion :

-TT 030 avec une carte mémoire de 16 Mo (plus les 4 internes cela donne 20 Mo).

-Xboot 3 (patché 2000) comme sélecteur de fichiers au démarrage.

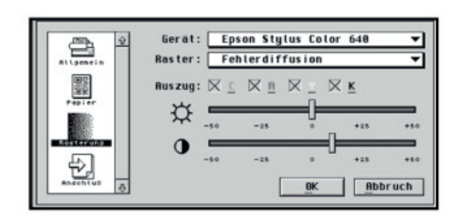
-Magic 4 pour le multitâche, indispensable.

-Nvdi 5

-Un Disque dur interne ou externe d'au moins 350 Mo, celui utilisé pour cette méthode est de 512 Mo mais, j'ai réussi à placer un DD de 4.5 Go en interne (qui sera l'objet d'un prochain article dans STMag sur la méthode pour le rendre bootable au démarrage).

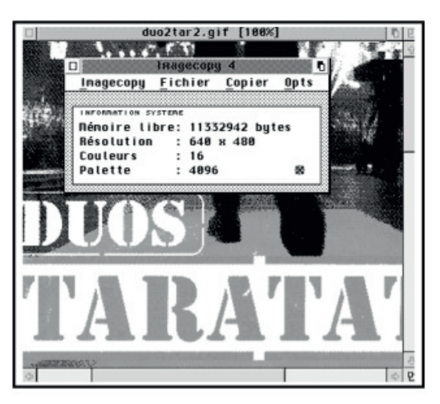
La partition qui servira à recevoir le fichier généré par Nvdi 5 pour le calcul de l'image par papyrus, devra avoir une taille libre d'environ 180 Mo mini. Pour éviter l'arrêt du calcul et le blocage de Papyrus par la même occasion.

Vous pouvez vérifier le chemin utilisé par Nvdi pour le dossier Spoolpath où sera stocké le gros du calcul de l'image par Papyrus. Ce fichier ce nomme





NVDI.INF en racine de C:/
-Imagecopy 4 en Acc, pour visualiser l'image avant l'impression définitive
-Papyrus 7.58 pour l'impression, avec une page positionnée en "largeur page" qui offre une meilleure lisibilité de l'ensemble, des marges à 5, gauche, droite, haut, bas. Et surtout le bon choix d'imprimante dans le menu adéquat.
Préférez le 360 Dpi couleur pour un bon résultat pas trop lent, et placez le curseur contraste un peu plus fort que la moyenne, pour que les textes ressortent bien après l'impression. Et ceci par le bouton Option qui, sur cette version de Papyrus, vous envoie directement sur l'utilitaire de paramétrage de Nvdi 5.



-Scanner Umax Astra 1220 S en Scsi en première position sur la prise Scsi du TT suivi d'un boîtier externe Dd/Cd par exemple, en prenant soin de terminer un élément soit en interne soit en externe. Pour des raisons de fiabilité cela passe mieux dans cet ordre.



-Imprimante Epson Stylus color 670 qui commence à dater maintenant mais demeure de qualité.



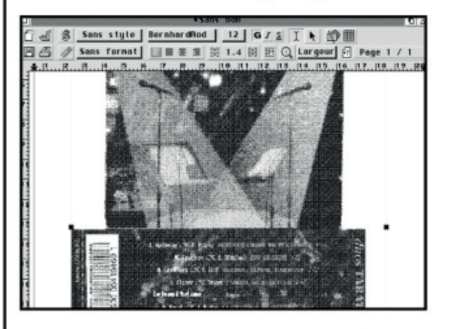
Description de la méthode

Sur le scanner, placer la jaquette front (devant) puis la back (arrière) juste au-dessous. Il est



préférable de placer des repères (un morceau de papier) entre la jaquette et le bord du scan, ceci pour que, lors d'une seconde opération, vous puissiez positionner au même endroit une autre jaquette sans avoir à refaire le préscan. Lancer Scan X pro, je le paramètre à 120 Dpi en million de couleurs, la clarté placée à +78 et le contraste à +60, la correction gamma à 1.0. Lancer le Préscan, puis placer la boite élastique autour des deux jaquettes pour ne faire qu'une seule image, qui aura une taille d'environ 2.5 Mo

Après avoir cliqué sur "apply to prescan" pour prendre les paramètres de lumière en compte, lancer le scan en donnant un nom de fichier dans le dossier choisi. En cliquant sur la croix de Scan X pro puis sur



Close, vous accédez au bureau sans quitter ScanX, c'est à ce moment que l'accessoire Image copy 4 est utile pour vérifier l'image créée. Parfait ! Je n'en doute pas, sinon un retour à scanX est nécessaire par l'option Open Windows.

Il est temps maintenant de lancer Papyrus pour réaliser l'impression, sans toucher à la taille de l'image insérée, juste un déplacement s'impose au centre de la page suivi d'un Ctrl+P et l'impression peut démarrer.

Le temps total pour réaliser le scan, la vérification de l'image par image copy 4 et l'impression finie pour une jaquette de cd est de 7 mn.

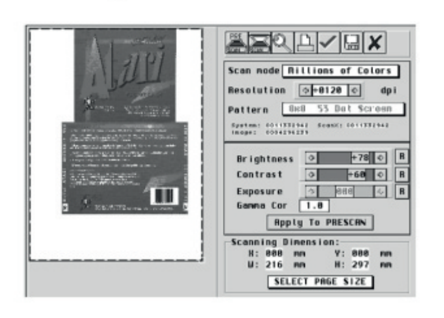
Il ne reste plus qu'à découper la jaquette et, ô surprise, la taille est pile-poil celle de l'original. Pour refaire une autre jaquette pas besoin de quitter Papyrus mais il est préférable de fermer l'image sur la page, et dans le catalogue image, pour libérer de la mémoire.

Ensuite placer Papyrus en icône, revenir à ScanX pro par le menu de Magic, qui d'ailleurs affiche une mémoire vive

de 8.179 Mo de libre malgré ScanX, Papyrus, Image copy4, une multitudes d'accessoires et



de Cpx toujours actifs.
Le confort d'utilisation est remarquable. Et avec tout ça, le cd fait retentir des notes via un ampli relié au Rca du TT, sur deux enceintes bois. Un peu de détente ne fait pas de mal !
Voici une méthode plaisante et fiable (puisque testée par votre serviteur) pour réaliser de la photocopie via l'ordinateur en toute simplicité et en couleurs ! (NDLR : à défaut d'avoir un logiciel qui soit capable de gérer cela tout seul ...)
Il n'est pas exclu de retoucher la jaquette avec votre soft de dessin préféré, il en existe bien



un qui reste simple à l'utilisation et fiable. Il s'agit de Vision 4. En passant en basse résolution TT pour y apprécier les 256 couleurs. Pour une retouche façon copier / coller, le travail au lasso de ce programme offre de bonnes possibilités et notamment de nombreux formats d'export. Pour cette étape les programmes déjà ouverts devront être quittés pour un passage rapide de moyenne à basse résolution TT.
En poussant un peu plus loin le degré de qualité de l'imprimante en 720 ou même 1440 dpi via Nvdi, la qualité peut-être extrême, mais l'impression risque d'être plus longue.
Cette configuration est aussi valable pour le scan et l'impression d'une page A4 couleur, ce qui donnera une taille de 4 Mo. Pour réaliser des tee-shirts cette méthode est bien pratique, surtout que sur Papyrus l'ajout de texte ou de juxtaposition d'images ne pose aucun souci. Laissez-vous aller à la créativité sur votre Atari préféré !

TMI.

Trucs et Astuces
par TMI
Newsie is crasy

Dans newsie il peut arriver que l'on soit, comment dirais-je, désappointé !
Tout ça à cause d'un nombre, genre 5024 au lieu de 65 messages conservés (lecture déconnectée). Pas de panique allez dans le dossier news-déconnecté (dossier créé par vos soins lors de l'installation j'espère, sinon c'est le souk !), ouvrez le dossier Fcsatari, puis le fichier Xover.Txt qui contient toutes les en-têtes des messages conservés avec leur numéro. Il suffit d'ouvrir Newsie normalement pour consulter les messages conservés, et de faire une comparaison avec ce qui se trouve dans ce fichier. Si cela ne correspond pas, éliminez les lignes en trop, en comparant les numéros de messages, c'est plus simple et dans l'ordre en plus.

Unicodons nos accents

Si vous êtes un utilisateur de Mirc sur Pc, vos conversations chat sont conservées dans un dossier choisi par vos soins, en général Mes documents. Vous vient l'envie de reprendre ces textes sous Papyrus. Un petit retour sur l'Atari pour, par exemple, donner de la couleur au texte pour différencier vos paroles de celles de votre correspondant. Papyrus offre une méthode de sélection du texte incomparable et très pratique, il suffit de laisser le doigt sur la touche Shift, pour que la sélection devienne multiple et dans tous les sens. Choisissez votre couleur avec le bouton de droite et hop la conversation devient plus lisible
maintenant. Mais il y a un hic les accents ont disparu lors du transfert sur disquette.
Pas de panique quand vous cliquez sur le texte de votre Pc en passant par l'explorateur, le micro demande un programme pour le visualiser, choisissez Worpad. Et faites une sauvegarde sur disquette en choisissant dans la petite fenêtre des formats, Unicode, ce qui a pour effet de sauvegarder les accents. Papyrus vous dit merci !

ABONNEZ-VOUS A ST-MAGAZINE !!!

COMMANDEZ REVIVAL, LE MAGAZINE DE JEU VIDEO 100% ALTERNATIF !!!



Le n°22 du seul fanzine 100% jeu video alternatif est là ! Lui aussi il arbore fièrement la nouvelle qualité d'impression dont il a fait l'objet. Toujours 48 pages à dévorer pour tout console-maniaque, qu'il soit fan des consoles atari (2600 à la Jaguar), Sega (Master System à Dreamcast), Nintendo (NES à GameCube), Nec (PcEngine et Pc-FX), SNK (NeoGeo, MVS et NeoGeo pocket) et les autres ! Elles ont toutes (ou presque) une actualité et donc de nouveaux jeux.

Revival fait la part belle aux news, aux tests d'anciens et nouveaux jeux, aux dossiers, aux historiques de machines, aux astuces, à la programmation sur ces machines, à des interviews de personnes actives dans le monde du jeu video alternatif, etc. Tout ça pour seulement 4,5€ par numéro ou 16€ l'abonnement de 4 n°. Sans oublier l'adhésion de 1 euro. Mais si vous lisez STMag c'est que c'est déjà fait, alors pas la peine d'y adhérer deux fois sauf si vous avez envie de devenir membre bienfaiteur !

http://www.revival.free.fr

Abonnement à Revival :

- 1 n° = 4,5 euro - Abonnement 4 n° = 16 euro

Anciens numéros : nous contacter par mail. Réduction importante envisageable.



Tous nos tarifs comprennent les frais de port pour la France métropolitaine uniquement. Autres destinations : nous contacter. Les règlements sont à établir à l'ordre de "Association RayXambeR"

- Adhésion à l'association RayXambeR (obligatoire même pour un numéro) = 1€.
- 1 n° de STMagazine = 4 euro - Abonnement de 4 n° = 15€ - STMagazine n°132 version anglaise = 5€

Anciens numéros /Abonnement :

- AtTOS - pack 7 numéros : 25 euros - STMag n°129-130-131-132 : 15€
- Pack AtTOS 7 n° + STMag 129 à 132 = 38€.
- Double abonnement 4 n° STMagazine + 4 n° ReVival = 30€. Soit moins de 200 F pour une année et bénéficier des seuls fanzines parlant de vos machines favorites. Ca vaut le coup, non ?

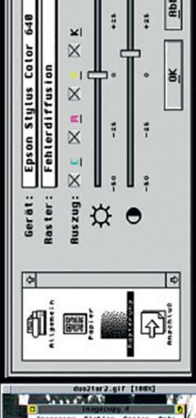








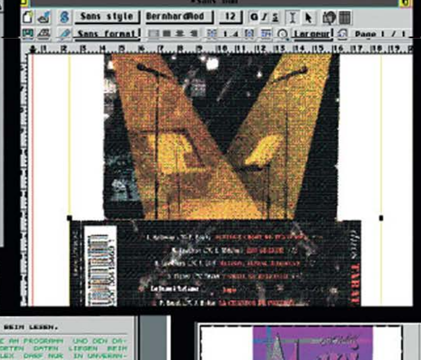












DUOS
TARATA

Bitmap View
v4.2.2 (GPL) (Nov 30 2003)



